

## **AVERTISSEMENT**

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox™ (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

## **À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT**

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo  
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Sommaire

<i>Utilisation de la manette Xbox 360</i> .....	4
Démarrage .....	4
Création d'un profil .....	5
Notoriété .....	6
Connexion au Xbox Live .....	6
Personnel et confidentiel .....	7
Combat rapproché .....	7
COUP DE TETE	
COUP DE POING	
DESARMER	
DISSIMULATION DES ARMES	
CORDE DE PIANO	
ASCENSEURS	
COUTEAUX	
SERINGUES	
POISON	
BOUCLIER HUMAIN	
SUICIDE	
Agilité .....	11
Parcourir l'environnement et trouver des entrées dérobées .....	11
SAUTER PAR-DESSUS UN MUR	
SAUTER PAR-DESSUS UN BALCON	
PASSER PAR UNE FENETRE	
MARCHER SUR UN REBORD	
GRIMPER LE LONG D'UNE GOUTTIERE	
GRIMPER A L'ECHELLE	
Techniques de subterfuge .....	13
Déguisement et dissimulation .....	13
DEGUISEMENTS	
DISSIMULATION DES CORPS	
ELIMINATION DES CORPS	
Intrusion .....	14
Portes, verrou et sécurité .....	14
TECHNIQUES DE COMMUNICATION ET SURVEILLANCE	
COMMUNICATION	
SURVEILLANCE	
CROCHETS	
CARTES MAGNETIQUES	
FORCER DES SERRURES	
SE CACHER DANS UN PLACARD	
Techniques de diversion .....	16
<i>Outils de la profession</i> .....	17
Armes à feu, utilisation de l'environnement et équipement .....	17
PISTOLETS ET ARMES DE POING	
FUSILS D'ASSAUT	
PISTOLETS-MITRAILLEURS	
FUSILS	
FUSILS DE PRECISION	
BOMBES TELECOMMANDEES	
BOMBES A DECLENCHEUR	
CHUTE	
ENVIRONNEMENT	
JUMELLES	
BRIEFING DE MISSION	
CARTES	
Compensation .....	20
PAIEMENT	
DEPENSES	
RENSEIGNEMENTS	
Armes et outils .....	21
Nettoyage .....	21
Récupération de cassettes de vidéosurveillance .....	22
Après une mission .....	22
Crédits .....	24
Garantie .....	29

4.

## Utilisation de la manette Xbox 360



### Démarrage

#### COMMANDES DU PROFESSIONNEL

Recharger l'arme	gâchette haute <b>RB</b>
S'accroupir/Se faufiler	gâchette <b>LT</b> (appuyer longuement)
Se déplacer	stick analogique <b>L</b>
Viser	stick analogique <b>R</b>
Exécuter une action	touche <b>A</b> (appuyer vite)
Afficher la liste des actions	touche <b>A</b> (appuyer longuement)
Lâcher un objet	touche <b>Y</b> (appuyer vite)
Jeter un objet	stick analogique <b>L</b> (appuyer longuement et relâcher)
Ramasser un objet	touche <b>B</b> (appuyer vite)
Afficher la liste des objets	touche <b>B</b> (appuyer longuement et relâcher)
Tirer/Utiliser une arme	gâchette <b>RT</b>
Dégainer/Rengainer l'arme	touche <b>X</b> (appuyer vite)
Ouvrir l'inventaire	touche <b>X</b> (appuyer longuement)
Fermer l'inventaire	touche <b>X</b> (relâcher)
Activer/Désactiver la lunette du fusil de précision	stick analogique <b>R</b> (appuyer)
Changer de vue	stick analogique <b>R</b> (appuyer)
Zoomer à l'aide du fusil de précision	bouton multidirectionnel <b>↑↓</b>

5.

Passer en revue les différentes actions	bouton multidirectionnel 
Passer en revue l'inventaire	bouton multidirectionnel 
Carte	gâchette haute 
Pause	touche 
Objectifs	touche 

## Création d'un profil

### GESTION DES NOMS D'AGENT

Avant de se lancer dans une carrière de tueur à gages, le professionnel doit créer un nom d'agent. Ce nom d'agent gardera en mémoire sa progression et ses préférences, ainsi que ses armes, ses fonds, sans oublier l'équipement et les objets acquis au cours des différentes missions.

Depuis l'écran de gestion des noms d'agent, le professionnel doit choisir NOUVEAU puis saisir un nom. S'il a déjà créé un nom d'agent, il peut le sélectionner depuis l'écran de gestion des noms d'agent afin de poursuivre cette carrière. L'écran de gestion permet par ailleurs de supprimer des noms d'agent.

### DIFFICULTE

Une fois que le professionnel a créé un nom d'agent, il doit choisir un niveau de difficulté. Il existe 4 paramètres de difficulté :

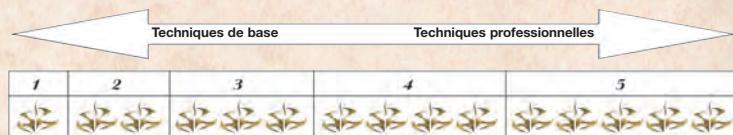
- **DEBUTANT**  
Pour ceux qui manquent d'expérience et pour les novices dans le monde de l'assassinat. Il n'y a alors aucune limite quant au nombre de sauvegardes pouvant être effectuées au cours d'une mission.
- **NORMAL**  
Pour ceux qui sont déjà familiers avec les contrats. Un total de 7 sauvegardes est autorisé au cours d'une même mission.
- **EXPERT**  
Pour ceux qui ont l'entraînement et l'expérience. Seules 3 sauvegardes sont autorisées au cours d'une même mission.
- **PRO**  
Pour les professionnels uniquement. Aucune sauvegarde n'est autorisée en cours de mission.

### PETIT MANUEL A L'USAGE DU PROFESSIONNEL

Ce manuel fournit un bref aperçu de la profession de tueur à gages. Dans ce manuel, nous ferons référence au tueur à gages en tant que Professionnel. Nous explorerons ainsi les difficultés, les compétences et les subtilités que le professionnel se doit de maîtriser dans son métier, au quotidien.

Les techniques du professionnel mentionnées dans ce manuel varient en matière de complexité et ont été évaluées en fonction de leur difficulté suivant les critères que voici :

6.



## *Notoriété*

### **L'ANONYMAT : LE MEILLEUR DEGUISEMENT DU PROFESSIONNEL**

Pour survivre dans la profession, il faut savoir se fondre dans le décor. Le professionnel doit évoluer dans un monde où la seule façon de mener à bien sa mission est de rester anonyme.

Le professionnel évite à tout prix les bains de sang, car de telles effusions tendent à attirer l'attention indésirable des forces de l'ordre ou de témoins multiples et à laisser des preuves incontestables de son implication.

Lorsque le professionnel tue des civils, il y a immanquablement des caméras de sécurité ou des témoins sur les lieux du crime, ce qui augmente la notoriété du professionnel en question. A mesure que sa notoriété croît, le professionnel doit faire face à des difficultés plus importantes pour mener à bien ses prochains contrats.

Si un témoin survit, la notoriété du professionnel augmente en conséquence. Pour pallier cela, le professionnel doit faire en sorte de ne pas être découvert et de ne laisser ni témoin, ni preuve sur les lieux du crime.

Suite à un contrat, il pourra évaluer la réussite de son entreprise et l'étendue de sa notoriété grâce à son retentissement dans les médias. S'il y a effectivement eu des témoins, le journal est alors sa meilleure source d'informations.

Il est également souhaitable, dans les zones surveillées par des caméras de sécurité, de s'assurer de la destruction de tout enregistrement.

En cours de mission, le professionnel averti gardera constamment un œil sur les journaux, car ceux-ci peuvent contenir des articles sur des cibles ou des missions précédentes et également donner des indices sur son identité.

## *Xbox Live*

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

### **CONNEXION**

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### **CONTRÔLE PARENTAL**

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Personnel et confidentiel

### Combat rapproché

Le professionnel utilise ses techniques de combat au corps à corps pour éliminer sa cible avec un minimum de bruit ou lorsqu'il doit faire face à des situations inattendues. La plupart de ces techniques sont particulièrement adaptées pour les zones où il est impossible de transporter une arme à feu.

#### COUP DE TETE



Placez-vous face à la victime en utilisant le stick analogique et appuyez sur la gâchette pour lui donner un coup de tête.

#### COUP DE POING



Lorsqu'une victime est étourdie, placez-vous en face d'elle en utilisant le stick analogique et appuyez sur la gâchette pour lui asséner un coup de poing.

#### DESARMER



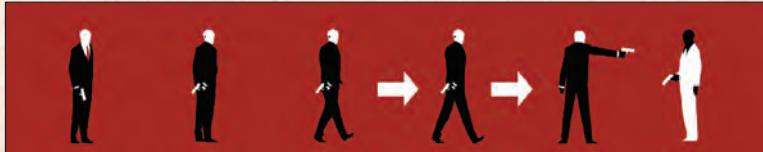
Placez-vous face à une victime armée en utilisant le stick analogique et appuyez sur la gâchette pour la désarmer.

Remarque : au cours d'une lutte, un coup de feu accidentel est vite arrivé....

#### DISSIMULATION DES ARMES

Dès que cela est possible, le professionnel mène à bien son contrat en utilisant des outils qu'il peut dissimuler sur sa personne. Il dispose en effet d'un certain nombre d'outils qui, une fois dissimulés, seront quasiment invisibles dans la plupart des lieux publics.

8.



Avancez jusqu'à la cible en utilisant le stick analogique **L**, appuyez longuement sur la touche **X** pour ouvrir l'inventaire et sélectionnez une arme à feu. Appuyez sur la gâchette **RT** pour tirer. Rengainez et dissimulez l'arme en appuyant vite sur la touche **X**.

#### CORDE DE PIANO

La corde de piano est l'arme la plus difficile à utiliser mais également la plus facile à dissimuler. Il s'agit également du moyen le plus rapide et le plus silencieux de neutraliser une cible tout en évitant de donner l'alarme.



Sélectionnez la corde de piano dans l'inventaire, puis appuyez longuement sur la gâchette **RT** afin de tendre la corde et de passer automatiquement en mode Discréption. Utilisez le stick analogique **L** pour vous placer derrière la cible, puis relâchez la gâchette **RT** pour l'étrangler.

Remarque : si vous avez été repéré ou si vous ne parvenez pas à effectuer ce mouvement d'un geste fluide, votre future victime se rendra compte de votre présence et tentera de sonner l'alarme ou même de vous attaquer !

#### ASCENSEURS

Le professionnel cherche souvent des zones isolées, loin des caméras de sécurité et des témoins civils, pour éliminer un garde ou une cible. Les ascenseurs sont en cela des lieux extrêmement pratiques.



Lorsque vous êtes dans un ascenseur, ouvrez la trappe d'accès au plafond en appuyant sur la touche **A**. Prenez la corde de piano dans votre inventaire puis regardez vers la trappe ouverte. Lorsqu'une victime est visible en dessous de vous, appuyez sur la touche **A** pour l'étrangler et la tirer hors de l'ascenseur.

9.

**COUTEAUX**

Le couteau est une autre arme efficace, silencieuse et facile à dissimuler avec laquelle le professionnel peut éliminer la cible d'un contrat.



➤➤➤ Sélectionnez le couteau dans l'inventaire. Passez en mode Discrétion en appuyant longuement sur la gâchette **L1** et faufilez-vous vers la cible. Une fois derrière la victime, appuyez sur la gâchette **R1** pour lui trancher la gorge en silence.



➤➤➤ Pour lancer le couteau, visez la victime à l'aide du stick analogique **R1**, appuyez longuement sur le stick analogique **L1**, puis relâchez-le afin de tuer votre cible.

**SERINGUES**

Le professionnel peut utiliser deux types de seringues. La seringue de sédatif (non mortelle) constitue un moyen efficace de neutraliser gardes et civils qui se mettraient en travers du chemin du professionnel. Cela réduit sa notoriété en limitant le nombre de victimes civiles tuées lors d'un contrat. La seringue de poison (mortelle) peut être utilisée par injection directe ou pour empoisonner de la nourriture ou une boisson afin que le professionnel puisse éliminer la cible à bonne distance.



➤➤➤ Sélectionnez le type de seringue de votre choix dans l'inventaire et faufilez-vous jusqu'à la victime en utilisant la gâchette **L1** et le stick analogique **L1**. Une fois derrière la cible, appuyez sur la gâchette **R1** pour injecter le poison dans le cou de la victime.

**POISON**

Le professionnel étudie souvent les schémas comportementaux avant d'utiliser le poison pour éliminer la cible avec une précision clinique et ce, à bonne distance.

10.



Placez-vous face à la nourriture ou à la boisson, ouvrez l'inventaire et sélectionnez la seringue. Placez le réticule sur la nourriture ou la boisson à l'aide du stick analogique **L** et appuyez sur la gâchette **RT** pour l'empoisonner. Le professionnel se doit d'utiliser tous les moyens à sa disposition pour obtenir l'avantage stratégique qui lui permettra d'exécuter son contrat.

#### BOUCLIER HUMAIN

Lorsqu'il est acculé, le professionnel doit savoir profiter de toutes les situations pour assurer son évacuation, ce qui peut revenir à prendre un bouclier humain pour se protéger.



Commencez par vous équiper de l'une de vos armes dans l'inventaire. Approchez-vous de la victime par derrière et appuyez sur la touche **A** pour la saisir et vous en servir comme bouclier humain.



Appuyez sur la gâchette haute **RB** pour recharger tout en tenant le bouclier humain.



Une fois hors de danger, appuyez de nouveau sur la touche **A** pour assommer votre bouclier humain. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Y** pour pousser votre otage à terre, une fois qu'il ne vous sert plus à rien.

**SUICIDE**

Le professionnel peut maquiller ses crimes en faisant croire à un suicide lorsqu'il se trouve en hauteur, près d'une cible.



Approchez-vous de la cible par derrière en utilisant le stick analogique et, lorsque vous êtes suffisamment près, appuyez sur la gâchette pour pousser votre victime par-dessus la balustrade ou le parapet.

**Agilité****Décorcir l'environnement et trouver des entrées dérobées**

Pour parcourir l'environnement, le professionnel recherche avant tout le chemin le plus discret et examine toutes les possibilités lors de la préparation de son contrat.

**Sauts et escalade****SAUTER PAR-DESSUS UN MUR**

Approchez-vous d'un mur à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers le mur afin de sauter automatiquement par-dessus.

**SAUTER PAR-DESSUS UN BALCON**

Approchez-vous d'un balcon à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers le rebord du balcon afin de sauter automatiquement par-dessus.

12.

PASSER PAR UNE FENETRE



Approchez-vous d'une fenêtre ouverte à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers la fenêtre afin de passer automatiquement à travers.

MARCHER SUR UN REBORD



Approchez-vous d'un rebord à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers le rebord afin de sauter automatiquement dessus.

GRIMPER LE LONG D'UNE GOUTTIERE



Approchez-vous d'une gouttière à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers la gouttière afin de grimper automatiquement dessus. Orientez le stick analogique  en haut ou en bas pour monter ou descendre le long de cette gouttière.

GRIMPER A L'ECHELLE



Approchez-vous d'une échelle à l'aide du stick analogique , puis orientez ce dernier vers l'échelle afin de grimper automatiquement dessus. Orientez le stick analogique  en haut ou en bas pour monter ou descendre le long de cette échelle. Appuyez sur la gâchette  pour glisser le long de l'échelle.

## Techniques de subterfuge

### Déguisement et dissimulation

Le professionnel utilisera souvent des subterfuges pour ne pas se faire repérer et profiter de l'élément de surprise lorsqu'il s'approche d'une cible inconsciente du danger.

#### DEGUISEMENTS

Le professionnel cherche constamment à garder l'anonymat lorsqu'il mène à bien un contrat, en récupérant divers déguisements dans des vestiaires, des chambres ou le cas échéant sur les personnes qui les portent. Ces déguisements lui permettent d'infiltrer des zones à haute sécurité et de s'y déplacer sans se faire repérer. Déguisé en ouvrier, par exemple, il transportera les outils propres à cette profession, outils qui pourront lui servir d'arme sans pour autant attirer l'attention (un ouvrier porte souvent marteaux et pistolets à clous sans que quiconque ne s'en offusque...).



Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la touche **B** pour revêtir ses vêtements.

#### DISSIMULATION DES CORPS

La discrétion est de rigueur pour tout professionnel qui se respecte. Lorsqu'il devient nécessaire d'éliminer des personnes au cours d'un contrat, le professionnel cherche immédiatement un endroit où dissimuler le ou les corps.



Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la touche **A** pour commencer à traîner votre victime. Appuyez sur la touche **Y** pour relâcher le corps.

#### ELIMINATION DES CORPS

Au cours des contrats les plus complexes, il peut s'avérer nécessaire de faire des victimes imprévues. Ces éliminations peuvent mettre en péril votre couverture, alerter la sécurité et éveiller les soupçons de la cible. Le professionnel se doit d'éviter cela à tout prix en s'adaptant rapidement à son environnement et en se débarrassant des corps dans les chambres froides, les placards, les douches et autres zones mal éclairées.



14.

Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la touche **A** pour traîner votre victime. Appuyez sur la touche **A** pour ouvrir la porte ou le couvercle de votre cachette, puis appuyez de nouveau sur la touche **A** pour y déposer le corps.

## *Intrusion*

### *Portes, verrous et sécurité*

Le professionnel est un serrurier hors pair qui dispose d'un certain nombre d'outils de pointe et de techniques de diversion pour pénétrer dans les zones les plus surveillées.

#### **TECHNIQUES DE COMMUNICATION ET SURVEILLANCE**

La connaissance est la clé de la survie du professionnel. Chaque détail est méticuleusement analysé afin que tous les scénarios, toutes les issues et tous les moyens d'évacuation soient pris en considération.

#### **COMMUNICATION**

Le professionnel emploie souvent des techniques de communication subtiles avec les employés auxquels il est confronté afin d'obtenir des informations sur l'agencement et l'historique des lieux.



Avancez vers la personne que vous souhaitez interroger en utilisant le stick analogique **L** et appuyez sur la touche **A** pour entamer la conversation.

#### **SURVEILLANCE**

Le professionnel doit souvent vérifier ce qui se déroule dans une pièce avant d'y pénétrer, afin d'éviter les surprises et ne rien laisser au hasard.



Approchez-vous de la porte en utilisant le stick analogique **L**. Appuyez longuement sur la gâchette **L1** pour vous accroupir, puis appuyez sur la touche **A** pour regarder par le trou de la serrure. Appuyez de nouveau sur la touche **A** pour quitter cette vue.

15.

**CROCHETS**

Les crochets sont des outils indispensables pour tous les contrats. Faciles à dissimuler, ils sont indétectables par les systèmes de sécurité portables ou les portiques. Il est possible d'acheter des crochets améliorés pour faciliter et accélérer le crochage.



➤➤➤ Avancez vers une porte fermée à clé en utilisant le stick analogique **L** et appuyez sur la touche **A** pour commencer à crocheter la serrure.

**CARTES MAGNETIQUES**

Dans les zones placées sous haute surveillance, le professionnel devra obtenir des cartes magnétiques pour pouvoir accéder à la cible. En mission, il est possible de récupérer ces cartes dans certaines pièces ou sur les agents de sécurité.



➤➤➤ Approchez-vous de la porte en utilisant le stick analogique **L**. Appuyez sur la touche **A** pour prendre la carte magnétique et ouvrir la porte.

**FORCER DES SERRURES**

Tout ne se déroule pas forcément sans accroc lors d'un contrat et le professionnel peut avoir besoin de pénétrer rapidement dans une pièce sans avoir le temps d'utiliser son crochet. Quand il n'a plus aucune autre possibilité, le professionnel peut forcer l'accès en tirant sur la serrure de la porte. Cette méthode ne fonctionne qu'avec les serrures traditionnelles et non avec les systèmes à carte magnétique. Il s'agit là d'une solution très risquée car le bruit de la déflagration peut alerter la sécurité ou entraîner la découverte de la porte endommagée.



➤➤➤ Sélectionnez une arme dans l'inventaire, avancez vers la porte et visez la serrure à l'aide du stick analogique **R**. Appuyez sur la gâchette **RT** pour tirer et faire sauter la serrure.

16.

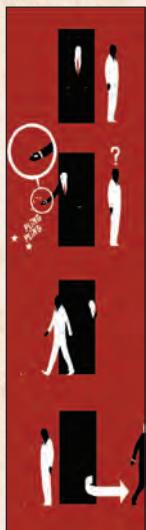
## SE CACHER DANS UN PLACARD



Placez-vous face au placard en utilisant le stick analogique 1 et appuyez sur la touche A pour y entrer. Une fois à l'intérieur, appuyez de nouveau sur la touche A pour ressortir.

*Techniques de diversion*

Le professionnel peut gagner du temps et accéder à des zones sous haute surveillance en utilisant différentes techniques de diversion.



**PIECE**  
Le professionnel lancera souvent des objets trouvés pendant une mission, comme une pièce, dans une zone sous surveillance pour pousser les gardes à enquêter sur l'origine du bruit. Ces techniques sont régulièrement utilisées pour éviter de tuer des civils ou des gardes, ou pour pouvoir passer sans se faire repérer dans des zones placées sous haute surveillance.  
Sélectionnez une pièce dans l'inventaire (ou choisissez un autre objet de petite taille), puis appuyez longuement sur le stick analogique 1 pour vous préparer à lancer. Visez avec le stick analogique 2 et relâchez le stick analogique 1 pour lancer l'objet.

**MANIPULATION DE LA LUMIERE**

Il est possible de tirer sur des sources de lumière ou de désactiver des boîtes à fusibles pour plonger un secteur dans l'obscurité afin de contraindre les membres de la sécurité à enquêter sur cette perturbation.

Le professionnel fera usage de cette technique dès que possible pour conserver son anonymat.

Placez-vous face à un interrupteur/boîte à fusibles et appuyez sur la touche A pour plonger la pièce/zone dans l'obscurité.

Il est également possible de détruire les sources de lumière. Pour cela, sélectionnez une arme à feu dans l'inventaire, visez la source de lumière à l'aide du stick analogique 1 et appuyez sur la gâchette RT pour tirer et détruire l'ampoule.

## *Outils de la profession*

La survie du professionnel dépend intégralement de l'usage qu'il fait de ses outils. Chacun doit être scrupuleusement étudié et maîtrisé afin d'être utilisé au mieux une fois sur le terrain, et ainsi garantir l'anonymat et la discrétion du professionnel en mission.

### Armes à feu, utilisation de l'environnement et équipement

#### **PISTOLETS ET ARMES DE POING**

Le professionnel choisira le pistolet ou toute autre arme de poing pour sa puissance et sa taille. Ce sont des armes faciles à dissimuler, qui peuvent être munies d'un silencieux pour plus d'efficacité lors de l'élimination de la cible. Le professionnel n'utilisera ces armes que lorsqu'il se trouvera proche de la cible car elles disposent de chargeurs limités et d'une précision amoindrie à longue distance.



#### **FUSILS D'ASSAUT**

Le professionnel opte pour les fusils d'assaut uniquement lorsqu'il est acculé ou bien en dernier recours. La taille et le bruit de ces armes les rendent difficiles à dissimuler. En revanche, elles ont une portée de 300 m mais doivent être utilisées au coup par coup, ou en salves courtes pour offrir suffisamment de précision.



#### **PISTOLETS-MITRAILLEURS**

Le pistolet-mitrailleur est une arme légère et facile à manipuler à proximité d'une cible. Il bénéficie par ailleurs d'une cadence de tir élevée. A l'instar du fusil d'assaut, le pistolet-mitrailleur est un choix très peu subtil et n'offre pas la précision ni l'anonymat d'une arme munie d'un silencieux.



18.

### FUSILS

Le fusil est dévastateur à courte portée mais fait beaucoup de bruit ! Le professionnel ne saurait opter pour cette arme qu'en dernier recours, ou lorsqu'il est acculé.



### FUSILS DE PRECISION

Le choix du professionnel averti. Le fusil de précision propose la méthode la plus puissante et la plus précise pour éliminer la cible. Cette arme peut être munie d'un silencieux et utilisée à longue distance depuis un lieu sûr avant d'être démontée et rangée dans une mallette d'aspect ordinaire.

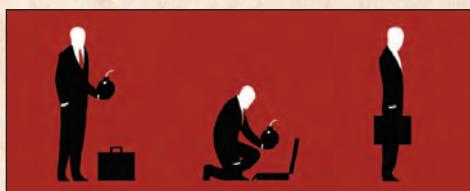


Le fusil de précision est l'arme de prédilection du professionnel et, une fois maîtrisé, devient un adversaire des plus redoutables.



### BOMBES TELECOMMANDEES

La bombe télécommandée est un autre outil particulièrement utile, qui peut être placé dans la chambre de la cible et déclenché à bonne distance.



Le professionnel utilise les explosifs avec toutes les précautions qui s'imposent et de façon stratégique afin d'éliminer la cible.

19.

**BOMBES A DECLENCHEUR**

Un dispositif explosif placé adroitement sur un chandelier élimine la cible. L'explosion peut alors être considérée comme accidentelle, ce qui permet au professionnel de quitter les lieux sans encombre. Le professionnel peut également mettre en scène des "accidents" de façon différente.

**CHUTE**

Le professionnel est toujours à l'affût d'objets suspendus qui pourraient tuer la cible. Il peut en effet les faire tomber en utilisant adroitement des explosifs ou en tirant sur les points d'ancrage avec une arme puissante telle que le fusil de précision.

**ENVIRONNEMENT**

Le professionnel est constamment à la recherche de moyens ingénieux pour maquiller un crime en accident. Ainsi, dans une cuisine par exemple, il détectera immédiatement les plaques au gaz et leur potentiel explosif. Le professionnel sait profiter de toutes les occasions qui s'offrent à lui sur le terrain pour maquiller un assassinat en accident dès que la situation s'y prête.

**JUMELLES**

Le meilleur outil du professionnel pour les opérations de surveillance. Les jumelles sont parfaites pour épier et analyser les schémas comportementaux de la cible à bonne distance.

**BRIEFING DE MISSION**

Le professionnel conserve son briefing de mission sur lui une fois sur le terrain afin de pouvoir se référer à ses objectifs et aux informations concernant la cible et ainsi ne rien laisser au hasard.

20.

**CARTES**

Des cartes et des informations détaillées sont indispensables à la réussite d'un contrat. Le professionnel utilise les cartes tout au long de son contrat pour se repérer sur le terrain. Ce sont ces cartes et l'attention qu'il apporte au moindre détail qui font que le professionnel ne se perd jamais. Les informations détaillées dont il dispose sur les gardes, la sécurité et l'endroit où se trouve la cible sont constamment à portée de main. Pour les contrats les plus complexes, le professionnel peut acheter des informations

supplémentaires afin de s'assurer du bon déroulement des opérations. Toute information complémentaire achetée par le professionnel est alors indiquée sur la carte.

*Compensation***PAIEMENT**

Le professionnel est payé en billets non marqués, qui peuvent être facilement transférés sur un compte off-shore afin d'effacer toute trace de la transaction. Le montant perçu est fonction des risques encourus et de l'importance sociale ou politique de la cible. Plus la cible est connue et le contrat complexe, plus le prix est élevé. Le professionnel reçoit régulièrement des primes pour avoir exécuté un contrat rapidement, avec efficacité et sans laisser de trace. Il peut également disposer de rentrées de fonds supplémentaires en s'appropriant l'argent contenu dans des mallettes ou des coffres-forts sur le terrain. *Remarque : rejouer une mission peut vous permettre de gagner davantage d'argent, mais sachez que seule la différence entre les gains initiaux et le nouveau montant vous sera alors versée.*

**DEPENSES**

Le professionnel mène une existence frugale et préfère ne pas attirer l'attention en faisant des dépenses exorbitantes. Il choisira donc de dépenser son argent pour acheter de nouveaux outils ou des informations ou encore pour faire appel à des services de "nettoyage" lorsque des contrats tournent mal et entraînent la mort de nombreux civils.

**RENSEIGNEMENTS**

Le professionnel choisit d'acheter des informations afin de préparer un contrat, de l'aider à accomplir sa mission et de lui fournir des renseignements sur la mission dans son ensemble. Les informations concernant le lieu où se trouve la cible (pièce, comportement, lieu auquel il faut s'attendre) ainsi que les conditions d'accès (nécessité de déguisement, zones interdites, portes à carte magnétique, pointe de fouille et de contrôle et possibilité de passer du matériel sans se faire repérer). Le professionnel fait également son possible pour acheter des informations structurales concernant les lieux du contrat.

Achat de matériel de l'Agence : il s'agit d'objets supplémentaires que le professionnel peut acquérir pour l'aider dans l'accomplissement de sa mission. Ils sont placés et indiqués sur la carte. Un contact employé par l'Agence peut également se trouver sur les lieux afin de fournir de précieux renseignements.

#### Armes et outils

Le professionnel a souvent la possibilité d'acheter des améliorations pour ses armes spécialisées. Ces armes ne sauraient être identifiables et doivent donc être commandées auprès d'un revendeur de confiance avant de pouvoir être achetées. Le professionnel saura choisir les meilleurs outils et armes sur le marché :



CROCHETS AMELIORES – permettent au professionnel de crocheter les serrures plus rapidement.

ADRENALINE – donne un petit coup de fouet.

GILET EN KEVLAR – absorbe les dégâts causés par certains projectiles.

ANALGESIQUES – restaurent en partie la santé du professionnel.



#### Nettoyage

Dans la mesure du possible, le professionnel se charge lui-même de ses opérations de nettoyage, mais il peut occasionnellement avoir recours à de l'aide extérieure s'il a dû quitter les lieux précipitamment à la suite d'un contrat qui a mal tourné. Il est alors possible de dissimuler les corps restés au vu et au su de tous et de distribuer des pots-de-vin pour faire baisser votre notoriété.

*Remarque : rejouer une mission et la terminer avec une notoriété moindre vous permet de diminuer votre niveau de notoriété actuel.*

22.

Récupération de cassettes de vidéosurveillance

Le professionnel planifie toujours méticuleusement son contrat en utilisant les informations fournies dans le briefing de l'Agence. Ainsi, le professionnel saura où se trouvent les caméras de surveillance mais il peut arriver que sous la pression, il soit amené à effectuer une action imprévue qui risque d'être filmée. Dans la mesure du possible, le professionnel effectuera lui-même le "nettoyage" des lieux d'un contrat bâclé. Il devra donc localiser la salle de contrôle des caméras de surveillance et faire disparaître toutes les preuves.



Placez-vous face au magnétoscope en utilisant le stick analogique **L** et appuyez sur la touche **A** pour retirer la cassette.

Après une mission

Lorsque le professionnel a mené à bien sa mission, il doit, la plupart du temps, faire face à certaines dépenses. Ces dépenses englobent un certain nombre de circonstances, comme la récupération et le remplacement d'objets abandonnés sur le terrain (costumes, armes personnalisées, etc.).

Il se peut également qu'il ait laissé des témoins sur les lieux du crime. Ces deux facteurs peuvent non seulement mettre en péril son anonymat (voir page 6) mais aussi

rendre plus difficiles les contrats à venir.

Par ailleurs, le meurtre d'innocents et de membres des forces de l'ordre entraîne l'intérêt du public pour les missions concernées. Il s'agit là d'une dépense que le professionnel doit également prévoir car l'Agence lui facturera tout assassinat de civil ou de membre des forces de l'ordre en service. La publicité est mauvaise pour les affaires et se reflète dans la pénalité finale de CONTROLE DES DEGATS, qui s'affiche après chaque mission.

Toutes les dépenses, qu'elles soient obligatoires ou facultatives, peuvent être effectuées à la fin de chaque mission.

23.

### *Remarque*

Vous ne pourrez jouer à Hitman : Blood Money qu'après avoir paramétré votre console en PAL 60 Hz.

Pour paramétrer votre console en PAL 60 :

1. Dans l'Interface Xbox 360, sélectionnez Système.
2. Sélectionnez Paramètres de la console et appuyez sur A.
3. Sélectionnez Affichage et appuyez sur A.
4. Sélectionnez Paramètres PAL et appuyez sur A.
5. Sélectionnez PAL-60 et appuyez sur A.
6. Lorsqu'il vous est demandé si vous voulez conserver ces nouveaux paramètres, sélectionnez "Oui".

Certains téléviseurs ne fonctionnent pas en PAL 60 Hz. Si vous n'êtes pas sûr(e) que votre téléviseur fonctionne en PAL 60 Hz, veuillez consulter la documentation du téléviseur ou contacter le fabricant pour obtenir davantage de renseignements.



*Crédits***EIDOS****CEO**

Jane Cavanagh

**Commercial Director**

Bill Ennis

**Financial Director**

Rob Murphy

**Company Secretary**

Anthony Price

**Head of European Publishing**

Scott Dodkins

**Product Acquisition Director**

Ian Livingstone

**Worldwide CTO**

Julien Merceron

**Development Director**

Darren Barnett

**Executive Producer**

Neil Donnell

**Assistant Producer**

Adam Lay

**Creative Development Director**

Patrick O'Luanaigh

**Head of Global Brand**

Larry Sparks

**Brand Manager**

Kathryn Clements

**Head of Support Services**

Flavia Timiani

**Senior Localisation Manager**

Monica Dalla Valle

**Localisation Manager**

Alex Bush

**Creative Manager**

Quinton Luck

**Senior Designer**

Jodie Brock

**QA Localisation Supervisor**

Arnaud Messager

**QA Localisation Lead**

Technician

Pedro Geppert

**QA Localisation Technicians**

Edwige Béchet

Laure Diet

Laëtitia Wajapel

Tobias Horch

**QA Manager**

Marc Titheridge

**QA Supervisor – Functionality**

John Ree

**QA Lead Technicians**

Paul Harrison

David Haddon

Germaine Mendes

Shams Wahid

**QA Technicians**

Steve Addis

Linus Dominique

Allen Elliott

Steve Inman

Andy Brown

Carl Perrin

George Wright

William Wan

Alistair Hutchinson

Neil Delderfield

Steven Taylor

Andrew Standen

**Special Thanks:**

A big thanks to all our European Marketing, Sales and Web teams as well as our Finance department who have done a wonderful job to make this game happen. Your tremendous work is much appreciated. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

**IO-INTERACTIVE****Game Director**

Rasmus Højengaard

**Technical Producer**

Martin Amor

**Art Director**

Tore Blystad

**Gameplay Director**

Peter Fleckenstein

**Producer**

Helle Marijnissen

**Programmers**

Jens Bo Albretsen

Brian Meidell Andersen

Marcell Baranyai

Carsten Brügmann

Zoltán Buzáth

Bo Cordes

Neil Coxhead

Theo Engell-Nielsen

Chris Gilbert

Martin Harring

Morten Heiberg

Michael Holm

Morten Suldrup Larsen

Péter Málnai

Peter Wraae Marino

Sandor Nyako

Stein Nygård

Lars Piester

Mads Østerby Olesen

Rasmus Sigsgaard

Jens Skinnerup

Hakon Steine

Jeroen Wagenaar

**Lead Character artists**

David Giraud

Tom Isaksen

**Artists**

Jacob Andersen

Tobias Biehl

Marek Bogdan

Svend Christensen

Timothy Evison

Peter Fleckenstein

Thor Frølich

Allan Hansen

Bo Heidelberg

Søren B. Jensen

Sascha Jungnickel

Jesper Vorsholt Jørgensen

Rasmus Kjær

Sebastian "Vlad" Lindoff

Oskar Lundqvist

Stephan Nilsson

Mads H. Peitersen

Anders Pedersen

Jesper Kieler Petersen

Oleksandr Pshenichnyi

Birgitte Bay Overgaard

Thomas Storm

Gyorgyi Szakmar

**Concept artists**

Morten Bramsen

Henrik Hansen

**Lead Animator**

Barbara Bernád

**Animators**

Frederik Budolph-Larsen

Jens Peter Kurup

Søren Lumholtz

Frederic Poirier

Martin Poulsen

Thomas Peter Theede Neubert



26.

Thor Frølich  
Heather Halley

Danielle Hartnett

Stew Herrera

Tish Hicks

Stephani Hodge

Tray Hooper

Roger L. Jackson

Peter Jessop

Bill Jurney

Barry Gordon Mc. Kenna

Mark Klastorin

Celestino Lancia

Noah Lazarus

Michael Lindsay

Deborah Marlowe

Jennifer Martin

Don Mathews

Vivienne McKee

Jim Meskinen

Ennis Morris

Bob Neches

Byrne Offutt

Jeremy C. Petreman

Carlos Reig Plaza

Billy Pope

Earth Miller

Bernard Reeves

Sam Riegel

Daniel Riordan

Paul Rugg

Sam Sako

Pete Scherer

Karen Strassman

Matthew Stravitz

Miles Stroth

Jim Thornton

Trey Turner

Sal Viscuso

Wade Williams

Laura J.K. Wrang

Voice Recording Studio (US)

Studiopolis

Additional Voice Direction (DK)

Thomas Howalt

Additional recording Studio (DK)

Ranum Studios, Copenhagen

Mocap actors

Christopher (Jack) Corcoran

Tina Robinson

Bo Thomas

Jamie Treacher

Cellist

Helle Sørensen

Additional Artwork

supplied by Mine Loader

Software Co., Ltd.

Music



"Double Trouble" Performed by John Mayall's Bluesbreakers  
Courtesy of The Decca Record Company Ltd

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division. Part of the Universal Music Group.

'Double Trouble' composed by Otis Rush. Published by Conrad Music, A Division of Arc Music Corp.

"White Noise" performed by The Vacation. Written by Ben Tegal & Steve Tegal. Produced by Tony

Hoffer. Published by Chrysalis Music Limited.

Appears by kind permission of Chrysalis Music and The Echo Label (P) & (C) The Echo Label Limited 2004

Taken from the album "Band From World War Zero"

Published by Zenith Publishing

Ltd. © 2003 Zenith Publishing

Ltd. Written by P Watts/S

Gillett/J Reeve. Performed by

'Airbiscuit' from the album Caldo-Freddo. Recording Copyright 2003 Zenith Café Ltd

[www.airbiscuit.net](http://www.airbiscuit.net)

[www.zenithcafe.co.uk](http://www.zenithcafe.co.uk)

[info@zenithcafe.co.uk](mailto:info@zenithcafe.co.uk)

Tomorrow Never Dies (Karaoke version) Music : Rosendahl / Christensen. Lyrics : Rosendahl / Rosendahl. Performed by Swan Lee. Karaoke version sung by Barbara Bernad.

Tomorrow Never Dies (Original version) Music : Rosendahl / Christensen. Lyrics : Rosendahl / Rosendahl. Performed by Swan Lee. Original version sung by Pernille Rosendahl

Franz Schubert (1797): Ave Maria. The work is in the Public Domain.

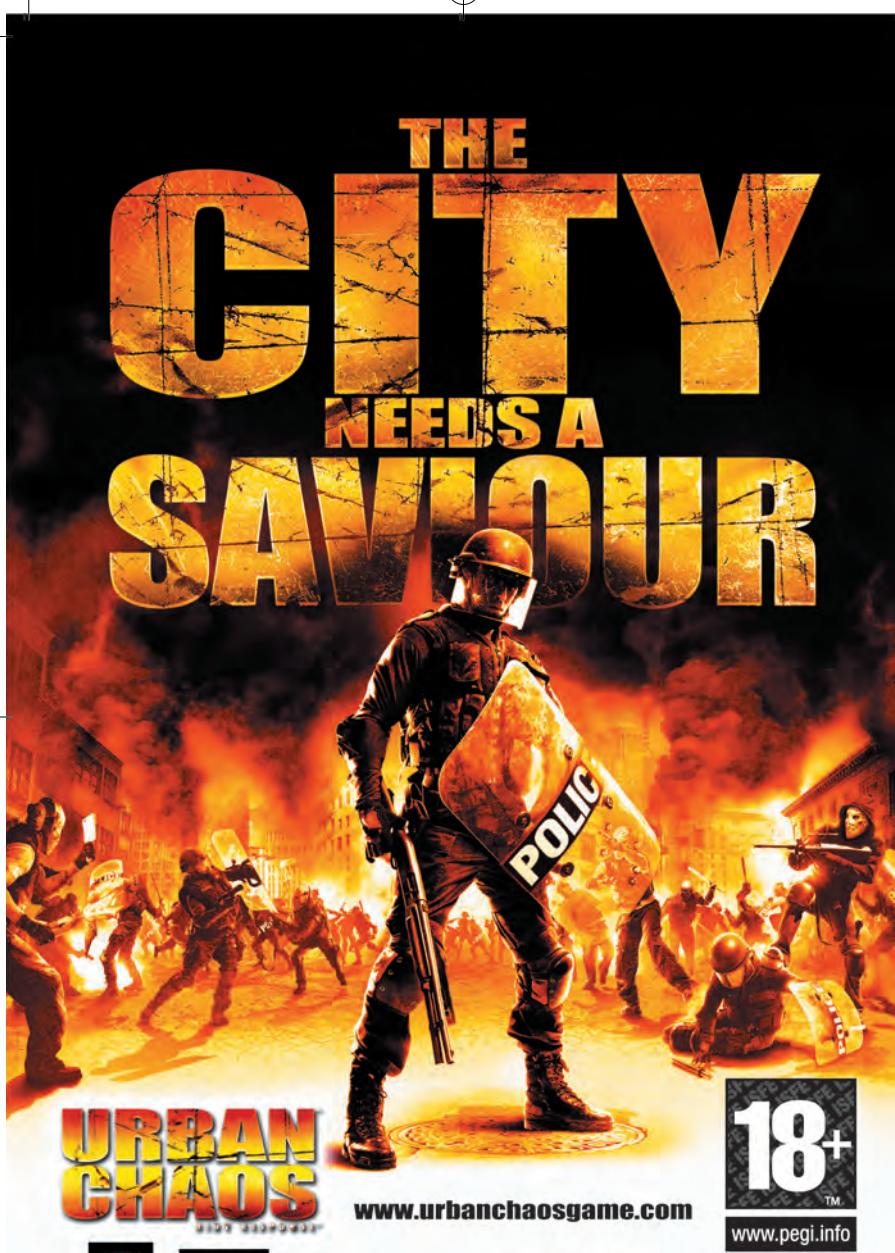
Artists: Daniel Perrett, Soprano. Praxedis Rütti, Soprano. From the album Tudor 4 7029 Ave maria. Zürcher Sängerknaben. Conductor: Alphons von Aarburg. © 1995 Tudor Recording AG, Zürich / Switzerland

Slasher  
Music and lyrics: Bo Heidelberg & Kim G. Hansen. Performed by Institute for the Criminally Insane

27.

*Notes*





© 2006 SCI Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCI Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the logos Xbox and Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays et sont utilisés sous licence consentie par Microsoft.

## SERVICES CONSOMMATEURS

Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24. Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ? Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ?

Consultez nos solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

**SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22\***

**MINITEL 3615 EIDOS\***

**SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)**

**\*0,34 €/MIN , \*\*0,35 €/MIN DISPONIBLE 24H/24 (FRANCE UNIQUEMENT)**

### ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'utilisation d'un jeu Eidos ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

### VOUS POUVEZ CONTACTER DIRECTEMENT NOTRE HOTLINE TECHNIQUE AU :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h  
NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

### VOUS POUVEZ AUSSI NOUS ENVOYER UN EMAIL À PARTIR DE LA PAGE SUPPORT DE NOTRE SITE INTERNET :

<http://www.eidos.fr/support/>

Cliquez sur l'icône Enveloppe en haut de la page

### VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :

Eidos France  
Service Consommateurs  
6 blvd, du Gal Leclerc  
92 115, Clichy Cedex – France

### POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

### **HTTP://WWW.EIDOS.FR (RUBRIQUE NEWSLETTER)**

The Rebellion logo, 2000 AD logo, Rogue Trooper characters, objects, locations and logos are trademarked or registered trademarks of Rebellion A/S in the United States and/or other jurisdictions. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. ©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Development tools and related technology provided under license from Logitech. © 2001-2004 Logitech. All rights reserved.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite.

Édité et Distribué par Eidos France - 6 bd, du Gal Leclerc. 92115 Clichy Cedex France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

**The PEGI age rating system:  
Le système de classification d'âge PEGI :  
El sistema de clasificación por edad PEGI:  
Il sistema di classificazione PEGI  
Das PEGI Alterseinstufungssystem**

Age Rating categories:

Les catégories de classification d'âge :  
Categorías de edad:  
Categorie relative all'età:  
Altersklassen:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

**Nota:** ¡Variará en función del país!

**Nota:** Può variare a seconda del paese!

**Achtung:** Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:

**BAD LANGUAGE**  
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE  
LENGUAJE INAPROPiado  
CATTIVO LINGUAGGIO  
VULGÄRE SPRACHE

**DISCRIMINATION**  
LA DISCRIMINATION  
DISCRIMINACIÓN  
DISCRIMINAZIONE  
DISKRIMINIERUNG

**DRUGS**  
LES DROGUES  
DROGAS  
DROGHE  
DROGEN

**FEAR**  
LA PEUR  
TERROR  
PAURA  
ANGST UND  
SCHRECKEN

**SEXUAL CONTENT**  
LE CONTENU SEXUEL  
CONTENIDO SEXUAL  
SESSO  
SEXUELLER INHALT

**VIOLENCE**  
LA VIOLENCE  
VIOLENCIA  
VIOLENZA  
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>